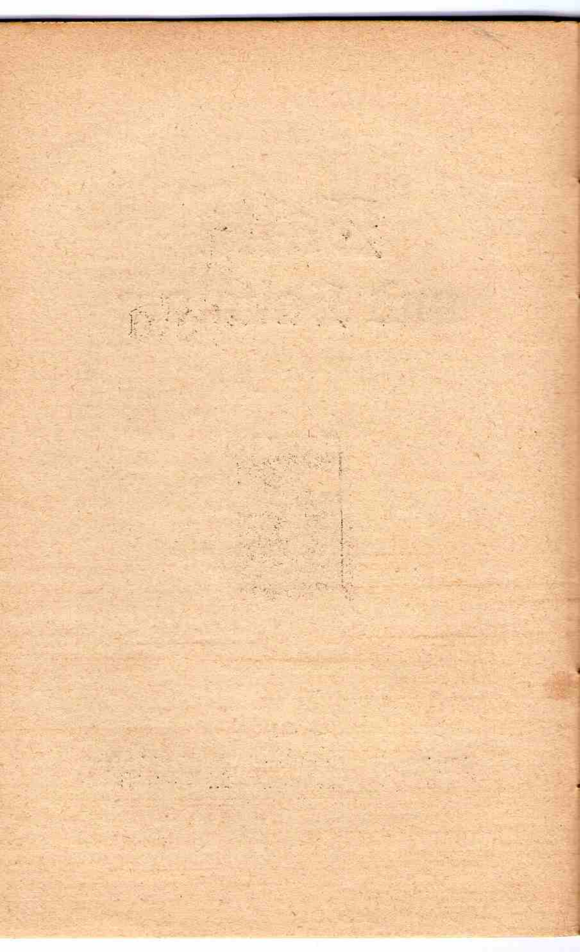


382 10 Pf. - 12 h.

Salta
und Salta-Solo





Vorwort.

Im Juni 1899 war es, als das Saltaspiel in Hamburg in den dürftigen Räumen eines Musikers das Licht der Welt erblickte. Heute hat dieses Spiel bereits seinen Siegeszug durch die ganze Welt gehalten und bildet für sich einen besonderen Geistessport, dem alle Nationen ohne Unterschied der Stände huldigen.

Was ist es denn, das diesem Spiele eine so schnelle Verbreitung verlieh?

Es ist der glückliche Gedanke des Erfinders, der das richtige Bewußtsein für denjenigen konservativen Standpunkt erfaßt hatte, welchen die Menschen Spielen gegenüber innehalten.

Ein großes Stück psychologischer Beurteilung des Universalgeschmackes gehörte dazu, es zu erkennen, daß die Welt in Bezug auf Spiele nur für gewisse Dinge empfänglich ist. Tausende von Spielen entstehen jährlich; daß gerade das Saltaspiel die Welt erobern mußte, liegt darin, daß seine Spielfaktoren aus solchen Begriffen bestehen, welche bereits seit Jahrhunderten dem Volke in Fleisch und Blut übergegangen sind. Es ist merkwürdig, daß bis dahin niemals jemand auf den Gedanken kam, auf dem Schachbrett etwas anderes zu spielen, als Schach und Dame.

So leicht das Saltaspiel nun zu erlernen ist — es ist noch einfacher als das Damespiel zu erlernen —, so läßt es doch letzteres an Kombinationsreichtum weit hinter sich zurück. Man muß eine gut kritisierte Saltapartie durchstudieren, um zu begreifen, welch großes Feld der Kombinationsfähigkeit dem Geiste sich darbietet. Salta ist mit einem Worte das Schachspiel des Volkes, denn Schach ist wegen seiner schwierigen Erlernbarkeit nur wenigen Menschen zugängig.

Bei Schach liegt die Tiefe in der Kompliziertheit des Figurenganges, bei Salta in dem Gefühle für richtiges oder verkehrtes Handeln. — Schach ist rein logisch und bedingt ein besonderes Schachtalent, Salta ist rein humanistisch, der gesunde Verstand wird hierbei obsiegen. Es hat sich mit der Zeit herausgestellt, daß geistreiche Männer, wie Mathematiker, ausgesucht schlechte Saltaspieler sind; das kommt daher, weil Gelehrte ihre Aufmerksamkeit nur auf einen Punkt zu konzentrieren gewohnt sind. Der Nichtgelehrte hat einen größeren Weitblick für alles Nebensächliche, was um ihn herum vorgeht. Auf diesem Weitblick beruht hauptsächlich die Kunst des Saltaspiels. Es ist nun hundertmal die Frage gestellt worden, ob das Saltaspiel, wie Schach, auch Probleme zuließe. Darüber wurden Preisausschreiben veranstaltet. Aber

alle Versuche blieben erfolglos. Erst zwei Jahre, nachdem Büttgenbach das Saltaspiel erfunden hatte, sollte es ihm gelingen, die lange und vergebens gesuchten Probleme zu entdecken, und zwar mit einem Schlage eine solche Anzahl, daß die ganze Bevölkerung der Erde für Jahrtausende mit Problemen versorgt ist! Das klingt wunderbar, aber es ist in der Tat so. Das neue Spiel, das von einer Person allein gespielt wird, wird mit dem Namen Saltasolo benannt. Welche Bedeutung dieses Problemspiel erworben hat, geht aus den Werken hervor, die über den Mechanismus desselben geschrieben worden sind. Saltasolo stellt einen Wettkampf dar, bei dem das Motto gilt: „In der Kürze liegt die Würze". Jedes seiner Probleme läßt sich nämlich in unendlich verschiedenen Varianten lösen, jedoch nur eine einzige Lösung kann die kürzeste sein.

Büttgenbach erfand das Saltaspiel mit 27 Jahren, er ist Rheinländer und bei Düsseldorf geboren, verließ mit 21 Jahren seinen ersten Beruf, wandte sich der Musik zu, für die er schon als kleines Kind auffallende Begabung zeigte. Bekannt geworden sind seine Kompositionen seit der Erfindung des Saltaspiels.

Felderbezeichnung.

Die Benennung der Felder geschieht so, daß man die schwarzen Felder, auf denen gespielt wird, mit Ziffern von 11 bis 105 bezeichnet. Das linke Eckfeld in der untersten Reihe wird z. B. mit 11 bezeichnet. Dies bedeutet das erste schwarze Feld in der ersten Reihe. Das danebenliegende nächste schwarze Feld heißt Feld 12; 105 bedeutet also: in der 10. Reihe das 5. schwarze Feld. Figur 1 zeigt, wie jedes Feld benannt ist.

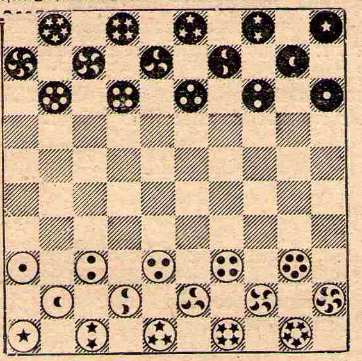
	101		102		103		104		105
91		92		93		94		95	
	81		82		83		84		85
71		72		73		74		75	
	61		62		63		64		65
51		52		53		54		55	
	41		42		43		44		45
31		32		33		34		35	
	21		22		23		24		25
11		12		13		14		15	

Fig. 1.

Spielregeln.

Das Saltaspiel wird von zwei Spielern auf einem Saltabrett von 100 Feldern gespielt; der eine benutzt die 15 grünen, der andere die 15 roten Steine. Das ganze Spiel bewegt sich nur auf den schwarzen Feldern. Das besetzte Brett sieht in der Anfangsstellung so aus:

Anfangsstellung des Spielers B. Schwarz.



Anfangsstellung des Spielers A. Weiß.

Fig. 2.

Also in der ersten Reihe befinden sich die Sonnen, in der zweiten Reihe die Monde,

in der dritten, dem Spieler zugewandten Seite, die Sterne; jeder der beiden Gegner hat seine Steine vor sich in der Reihenfolge 1—5 von links mit 1 anfangend.

Das Spiel besteht darin, daß beide Spieler ihre Steine auf die entgegengesetzte Seite bringen müssen, und zwar so, daß sie schließlich in derselben Schlachtordnung stehen, wie anfangs*). Beide Gegner ziehen Zug um Zug, und zwar immer von einem Felde auf eins der vier benachbarten Felder, falls es leer ist; sobald aber ein benachbartes Feld von einem Gegnerstein besetzt ist, muß dieser übersprungen werden, falls das in derselben Linie liegende folgende Feld frei ist.

Züge.

1. Ich ziehe wie beim Damespiel mit einem Steine auf ein benachbartes schwarzes Feld, entweder vorwärts oder auch schräg rückwärts.

---

*) Hat der eine Spieler den anderen festgesetzt oder eingeschlossen, so muß also ersterer seine Truppen den Endzielen zuführen. Bei Einschließung muß der Einschließende dem Eingeschlossenen immer noch ein Feld zum Ziehen offen lassen.

2. Kommt mir ein Stein des Gegners quer vor einem meiner Steine zu stehen, so muß ich, wenn das folgende Feld frei ist, den Gegnerstein überspringen, wie beim Damespiel. Es wird jedoch niemals ein Stein fortgenommen.

3. Wenn ich das Springen vergessen sollte, so muß der Gegner mir „Salta!" (Springe!) zurufen.

4. Ich darf also nicht an einer anderen Stelle mit einem Steine schieben, wenn ich irgendwo überspringen muß. Doppel- oder dreifache Sprünge auf einmal zu machen, ist nicht zulässig.

Zurückspringen gilt auch nicht, wohl aber, wie schon oben bemerkt ist, Zurückziehen.

5. Werde ich an mehreren Stellen zu gleicher Zeit in Springstellung versetzt, so darf ich nur an einer Stelle springen, mein Gegner muß dann, ehe ich die weiteren Sprünge ausführen darf, zuerst einen Zug tun, denn die ganze Partie besteht aus lauter abwechselnden Zügen bzw. Sprüngen der beiden Gegner.

Habe ich (A) alle meine Steine zum richtigen Ziele geführt, so hat der Gegner (B) verloren, und zwar soviel Points, als er noch allein Züge zu machen hat, um auch seine Steine alle am Ziele zu haben.

Die Kunst des Saltaspiels besteht namentlich in dreierlei: erstens darin, seine eigenen Steine ihren Zielen näher zu bringen, zweitens darin, dem Feinde seine guten Stellungen zu entreißen, was namentlich durch Zersplitterung der gegnerischen Truppen erreicht wird, drittens in der Eroberung von möglichst vielem Terrain.

Die Zahl der Kampfarten, welche man zu diesem Zwecke anwenden kann, ist eine ganz erhebliche, und die Kombinationen ergeben die verschiedensten Spielweisen, wie Gambiteröffnung, Bohrmethode, die gedeckten schrägen Linien, Deckung, Sprungdeckung, Abschließungswall, Retirierung, Kontrahierung, Festsetzung usw.

Je mehr man Salta spielt, destomehr kommen diese Begriffe zum Bewußtsein.

Die Theorie des Saltaspiels.

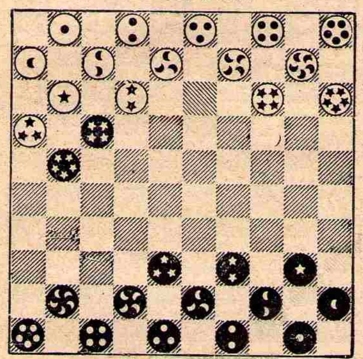
In der Theorie gelten folgende Regeln:

1. Beide Gegner haben das Recht, bei dem 120. beiderseitigen Zuge die Partie als vollendet zu betrachten, z. B.:

In dem folgenden Diagramm, Figur 3, ist die Stellung nach dem beiderseitigen 120. Zuge aufgezeichnet. Weiß ist mit Stern 3

noch nicht zu Platz und müßte, wenn Schwarz ihn nicht eingeklemmt hielt, noch 5 Züge machen. Schwarz ist mit Stern 4 und Stern 5 noch zurück und hatte im ganzen

Schwarz (Rot).



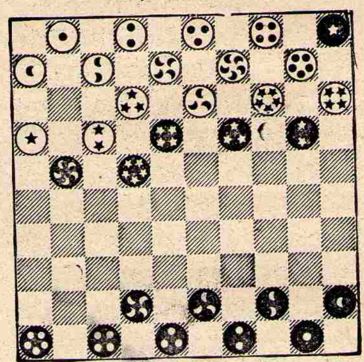
Weiß (Grün). Fig. 3.

noch 7 Züge notwendig, um diese beiden Figuren zum Platze zu führen.

Also hat Weiß gewonnen, weil er weniger Nachzüge zu tun hat, und zwar hat er 7 weniger 5 = 2 Points gewonnen.

Stehen beim 120. Zuge die Figuren beider Feinde noch durcheinander wie z. B. in folgendem Diagramm, Fig. 4, so betrachte jeder nur seine eigenen Steine als auf dem

Schwarz (Rot).



Weiß (Grün). Fig. 4.

Brett vorhanden und versuche es, ungeachtet der feindlichen Steine, die bei der Abzählung kein Hindernis mehr bieten, seine Figuren auf dem kürzesten Wege zum Ziele gelangen zu lassen. Schwarz ist z. B. noch mit 26 Zügen zurück, wohingegen Weiß darauf

achtgeben muß, daß er beim Einrangieren nicht mehr Züge braucht, als notwendig sind, denn seine eigenen Steine gelten als Hindernis und müssen, wie beim Saltasolospiel alle aneinander vorbeigehen.

Er muß also so schieben:

1.	95—105	9.	83—94
2.	85— 75	10.	82—73
3.	84— 95	11.	74—83
4.	95— 85	12.	83—93
5.	94— 84	13.	75—84
6.	84— 95	14.	73—83
7.	83— 74	15.	72—82
8.	93— 83	16.	71—81

Weiß brauchte also 16 Züge, um aus seiner verwickelten Stellung wieder herauszukommen. Er gewinnt also, weil er nur 16 Züge, Schwarz dagegen 26 Züge bis zum Ordnen aller Steine braucht. Darum verliert Schwarz mit 10 Points.

Noch einige Punkte sind zu merken:

Der Anzug.

Den Anzug hat immer Grün = Weiß z. B. 31—41. Dafür kann Schwarz am Ende immer den letzten Zug, auch selbst dann, wenn Weiß alle Figuren zu Platz hat, verlangen, ohne dazu verpflichtet zu sein.

Das Remis.

Remis ist eine Partie dann, wenn sie unentschieden ist. Das kommt vor:

1. wenn beide Gegner zu gleicher Zeit aus sind. (Da Schwarz als Nachziehender nach der vorhergehenden Regel einen Zug nachsetzt, auch wenn Weiß bereits alle Figuren am Platze hat, so kann es vorkommen, daß Schwarz mit diesem letzten Zuge auch aus ist. Dann hat keiner gewonnen.)

2. wenn nach dem 120. Zuge beide Gegner um gleichviele Züge, z. B. 12, noch zurück sind.

Saltapartie.

	Büttgenbach Grün (Weiß)	**Sarah Bernhardt** Rot (Schwarz)
1.	33—43	81—71
2.	43—54	71—61

Rot verteidigt sich nicht in gewohnter Spielweise gegen das Vordringen des grünen Steines.

3.	54—63	82—73
4.	63⁀82	93⁀72
5.	82—93	103⁀82
6.	32—42	61—71

Man ersieht, warum Rot sich zurückziehen mußte, Grün beherrscht nun mit seiner Sonne 2 die Situation.

7. 42—53 84—74

Dieses ist die einzig richtige Verteidigung gegen den drohenden Angriff der grünen Sonne 2.

8. 35—45 85—75

Rot hat seine ganze Front so gedeckt daß Grün ohne weiteres keinen Angriff unternehmen kann.

9. 31—41 95—85

Rot verlegt sich auf die Defensive.

10. 41—51 72—61

Diese Spielweise ist jedenfalls sicherer, als 71—61 gewesen, welch letztere Verwicklungen zur Folge gehabt hätte.

11. 51⌒72 91—81

Dazu ist nun Rot gezwungen. Das günstige Lanziertwerden für Grün hat jedoch noch keine beängstigende Bedeutung. Dafür ist Rot auf seinem rechten Flügel schon ziemlich entwickelt.

12. 72⌒91 73—62
13. 53⌒72 74—63
14. 25—35 82—73

Sehr richtig gespielt, Rot hat bei seinem letzten Zuge die Gelegenheit wahrgenommen, um sich des später drohenden Doppelsaltas über Feld 72 zu entledigen.

15.	21—31	. . . . .

Damit verhindert Grün das weitere Vordringen des Mond 3 von Rot.

15.	. . . . .	104—95

Dieser Zug ist gegen den grünen Mond 1 gerichtet, dem damit eine Lanzierung nach 104 hin droht, wenn er vorgehen würde.

16.	31—41	62—52

Mit diesem Zuge beginnt die eigentliche Schlacht.

17.	41⌒62	83—74
18.	62⌒83	81⌒62
19.	83⌒104	102⌒83

Das Diagramm auf der folgenden Seite zeigt die Stellung nach dem 19. Zuge des Roten.

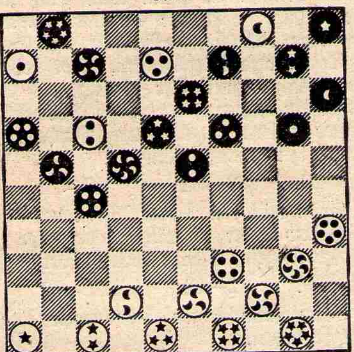
20.	11—21	52—41
21.	23—33	95—84

Rot hat keine Veranlassung, mit seiner Sonne 4 vorwärts zu gehen, anderseits hat Grün keine Veranlassung, den roten Stein auf 41 anzugreifen.

22.	33—43	. . . . .

Ein entscheidender Zug. Die Feinde sind sich nun so nahe, daß ein Ausweichen nicht mehr angeht. Rot wendet nunmehr den Heiderschen Zug an.





Grün. Fig. 5.

22.	. . . . .	63—53
23.	34—44	53‿34
24.	15—25	34‿15

Der Angriff des Grünen folgt jetzt in großen Zügen. Vielleicht hat sich Rot zu

vorsichtig verteidigt und sein Augenmerk zu sehr auf die augenblickliche Verteidigung gelegt.

25.	43—53	62⌒43
26.	24—34	43⌒24
27.	53—62	73⌒52

Es ist jetzt für Grün nicht ganz leicht, eine richtige Strategie anzuwenden, denn nirgendwo bietet sich die Aussicht, dem Gegner ein Doppelsalta beizubringen. Rot steht insofern noch immer sehr günstig, als Grün mit seinem rechten Flügel zu weit von seinem Gegner entfernt ist, um durch Tempogewinn sich an ihn heranzuschlängeln.

28.	72—82	92⌒73

Grün will den rechten Flügel des Roten aus seinem Lager verdrängen; der letzte Zug wird jedoch seine Schattenseiten sofort zeigen:

29.	82—92	101⌒82

Grün kann seinen begonnenen Angriff nicht fortsetzen.

30.	45—55	85—95

Auch gegen diesen Einfall des Grünen hat Rot eine vorzügliche Verteidigung zur Hand.

31.	62—72	73—62

Dadurch hat Rot bereits 5 Gegnersteine unschädlich gemacht. Saltaketten sind bisher nicht vorgekommen, ein Beweis dafür, daß

man sich beiderseits bei richtiger Verteidigung davor wohl hüten kann.

32.	55—65	83—73
33.	13—23	94—83

Jetzt wird es Zeit für grüne Sonne 5, zum Rückzug zu blasen.

34.	65—55	83—94

Rot ist augenblicklich etwas in Verlegenheit geraten und will durch diesen Zug, da anderswo keine Gefahr droht, dem grünen Mond 1 den Weg zu seinem Ziele hin versperren.

35.	22—13	71—81

Grün beginnt eine langsame Verschiebung seines linken Flügels zu veranstalten, wohingegen Rot bereits Lunte riecht und durch seinen letzten Zug eine gedeckte schräge Linie von 33 nach 71 hin vorbereitet, falls Grün das Feld 33 zu okkupieren versuchen sollte.

36.	12—22	41—51

Damit wäre das europäische Gleichgewicht wieder hergestellt, und Grün muß sich wieder nach einer neuen Attacke umsehen.

Es ist eine selten ausgedachte Verteidigungsart, die Rot anwendet. Bis zu diesem Stande

ist die Partie meisterhaft gespielt worden, und Gewinnaussichten sind vollständig gleichwertig.

37. 21—31 51—41
38. 22—32 41⌒22

Jetzt ist es zu einer Attacke gekommen, die jedoch einstweilen für Rot nicht viel zu bedeuten hat.

39. 31—41 52⌒31
40. 41—52 61⌒42
41. 32⌒53 62⌒41

Es ist, wie man sieht, noch abzuwarten, wer sich bei diesem Handgemenge verrechnet hat. Ein selten schöner Saltakampf hat sich entwickelt.

42. 13⌒32 82⌒61
43. 52⌒71 81⌒62
44. 32⌒51 62⌒43

45. 53—63 74⌒53
46. 63⌒82 53—63

Endlich ein Doppelsalta für Grün, welches dem Roten eine weitere Angriffskombination gestattet.

47. 34⌒53 95—85

Viel Vorteil kann Rot mit seinem Tempogewinn nicht herausholen. Bisher ist die

Terrainfrage noch nicht zur Hauptsache geworden, es ist deshalb interessant, nunmehr den weiteren Kampf nach dieser Richtung hin zu beobachten.

48. 53⌒74 42—33
49. 23⌒42 61—52
50. 42⌒61 33 - 23
51. 14⌒33 52—42
52. 33⌒52 73—62
53. 52⌒73 63—54
54. 44⌒63 54—44

Rot wittert in den beiden Steinen des Grünen, die noch im Lager auf 35 und 25 stehen, Gefahr und opfert dafür seine Sonne 3, um diese herauszutreiben.

55. 35⌒54 24—34
56. 74⌒95 84—74
57. 63⌒84 44—35

Rot hat zu berücksichtigen, daß, wenn Feld 84 frei wird, er mit Stern 1 saltieren muß.

58. 25⌒44 94—83

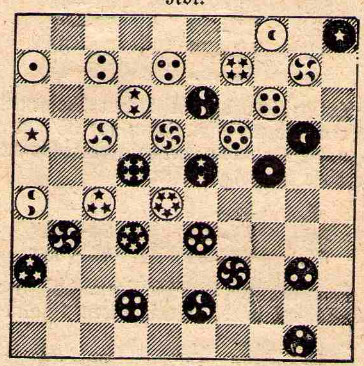
Dieses war der einzig richtige Zug, um aus der eben genannten Verlegenheit herauszukommen.

59. 73⌒94 74—63
60. 54⌒73 63—54

61.	44⌒63	75—64
62.	55⌒74	85—75

Der letzte Zug des Roten ist sehr gut gedacht, er verbietet dem Grünen, in der rechten Ecke zu operieren.

Rot.



Grün. Fig. 6.

Stellung nach dem 64. Zuge des Grünen.

63.	63—53	54—63
64.	61—52	. . . . .

Beide Gegner haben einen Abschlußwall geschaffen. Rot hat bedeutend mehr Terrain zur Verfügung, um seine Figuren jetzt einzurangieren.

64.	. . . . .	22—12
65.	91—101	23—33
66.	92—102	35—24

Grün ist in der größten Verlegenheit, er hat im Augenblick gar keine Gelegenheit seine Position zu verbessern.

67.	102— 92	34—23
68.	92—102	23—13
69.	102— 92	13—22
70.	92—102	24—14

Grün will in seinem Lager nichts verändert wissen, und das mit Recht, denn Rot ist gezwungen, bald seinen Wall abzubrechen, weil er mit seinen Figuren noch sehr weit zurück ist, Grün dagegen, wenn jetzt schon eine Abrechnung stattfände, gewinnen würde.

71.	102— 92	14—23
72.	92—102	23—13
73.	102— 92	15—24
74.	92—102	24—14
75.	51— 61	22—32
76.	102— 92	32—21

77.	92—102	21—11
78.	102— 92	31—21
79.	92—102	33—23
80.	102— 92	21—32
81.	92—102	32—22
82.	102— 92	11—21
83.	92—102	21—31
84.	102— 92	. . . . .

Jetzt ist für Rot der Augenblick gekommen, wo er seinen Wall abbrechen muß. Beide Heere sind in diesem Stande noch 41 Züge von ihren Zielfeldern zurück. also muß Rot nun unbedingt daran denken, dem Grünen zuvorzukommen, damit die Partie nicht remis geht.

84.	. . . . .	64—54
85.	95— 85	83⌒64
86.	84— 95	105⌒84
87.	94— 83	54—44
88.	104— 94	44—35
89.	95—104	35—25
90.	74⌒ 95	25—15
91.	53⌒ 74	64—54

Grün hat sich durch den Abzug von Rot besser entwickelt.

92.	74—64	43—53

Dem rechten Flügel von Rot bieten sich einige Schwierigkeiten, indem der Durchgang der Fünfen ohne weiteres nicht vonstatten gehen kann.

93.	83—74	22—33

Soll die Passage frei machen.

94.	92—102	54—43
95.	93—103	75⁀54

Rot kann günstig springen und Grün muß zufrieden sein, daß er Platz bekommt.

96.	85—75	84⁀65

Die beiden Heere können sich jetzt frei bewegen.

97.	95—105	65—55
98.	94— 83	54—44
99.	83— 93	55—45

Für Grün tritt jetzt eine sehr schwierige Berechnung ein.

100.	82— 92	43—34
101.	93— 82	34—24
102.	102— 93	42—32
103.	92—102	53—42
104.	82— 92	32—22

Dieses Opfer ist ziemlich groß, um Sonne 5 von Rot durchzubringen.

105.	92—81	42—32

Stern 3 des Grün kann durch Rückzug nach Feld 42 nichts mehr schaden, da er sonst sofort von Stern 2 des Rot verschlagen würde.

106.	81— 91	32—21
107.	102— 92	22—32
108.	93—102	21—11

Der Endkampf gestaltet sich sehr spannend, da die Aussichten noch immer sehr geteilt sind.

109.	75—84	44—35
110.	84—94	35—25
111.	64—75	45—35

Der Kampf dreht sich um Stern 3 des Grün, der seinen Posten nicht verlassen will.

112.	75—85	32—42
113.	71—81	41—32

Mit diesem Zuge ist das Schicksal entschieden.

114.	72—82	62—41
115.	82—93	63—53
116.	73—63	53—62

Grün konnte den Stern 3 doch auf die Dauer nicht mehr halten, da er mit Mond 5 weiter mußte.

117.	52—73	42—52

Nun steht Rot auf Gewinn.

118.	63—54	31—21
119.	73—83	32—22
120.	54—64	62—53

Nach der Theorie ist die Partie mit diesem Zuge zu Ende. Grün ist noch mit 10 Zügen zurück, während Rot bereits in 5 Zügen sämtliche Figuren am Platze stehen hat.

Die Gegner spielten die rückständigen Züge noch wie folgt aus:

64—75	53—43
75—84	43—34
84—95	41—32
74—84	52—41
92—82	41—31

Rot gewinnt mit 5 Points.

Diese Partie wurde am 1. Juli 1901 in London zwischen Büttgenbach und der französischen Tragödin Sarah Bernhardt, deren Lieblingsspiel Salta ist, gespielt.

Saltasolo.

Das Saltasolospiel besteht darin, daß man die auf den 17 Feldern des Brettes beliebig aufgestellten 15 Steine durch Verschieben auf dem kürzesten Wege, d. h. mit möglichst wenig Zügen wieder so in Ordnung bringt, wie Figur 7 zeigt, also

in der obersten Reihe die Sonnen von 1—5
„ „ mittleren „ „ Monde „ 1—5
„ „ untersten „ „ Sterne „ 1—5

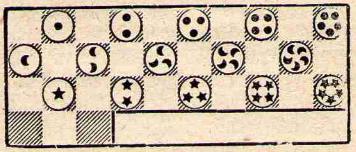


Fig. 7.

Verändert man die Schlußstellung, z. B. durch Umtauschen von Stern 5 und Sonne 1 wie Figur 8 zeigt, so heißt die Aufgabe:

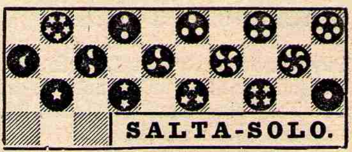


Fig. 8.

In wieviel (wenigsten) Zügen können die Figuren wieder in Ordnung gebracht werden?

Züge: Man zieht nur auf den schwarzen Feldern je ein Feld schräg vorwärts oder rückwärts.

	a		b		c		d		e
f		g		h		i		k	
	l		m		n		o		p
q		r							

Fig. 9.

In Figur 9. ist das Saltasolobrett mit den Buchstaben abgebildet. Schreibt man nun eine Lösung auf, so verfahre man folgenderweise:

1. m r
2. l q
3. g l
4. b g
5. h m

usw.

Es gibt bei dem Saltasolospiel viele Millionen verschiedener Aufgaben. Die leichten bestehen in einer Vertauschung von nur wenigen Figuren; je mehr man jedoch Figuren vertauscht, je schwieriger wird die Aufgabe, so daß eine ungeheure Kombinationsgabe in Anspruch genommen werden kann. Alle Aufgaben sind lösbar.

Das Saltasolospiel ist nicht nur ein Geduldspiel, sondern ein Problemspiel, welches leichte und sehr schwierige Aufgaben zuläßt.

Auflösung der Saltasoloaufgabe.

Fig. 8.

1.	l	q	10.	c	h
2.	g	l	11.	h	b
3.	m	r	12.	m	h
4.	a	g	13.	h	c
5.	g	m	14.	n	h
6.	b	g	15.	h	m
7.	g	a	16	.i	n
8.	h	b	17.	n	h
9.	b	g	18.	o	i

19. i n
20. c i
21. i o
22. d i
23. i c
24. k d
25. d i
26. p k
27. k d
28. o k
29. k p
30. i o
31. o k
32. n i
33. i o
34. d i
35. i n
36. c i
37. i d
38. h c
39. c i
40. b h
41. h c
42. n h
43. h b
44. m h
45. h n
46. g m
47. m h
48. a g
49. g m
50. b g
51. g a
52. m g
53. g b
54. r m
55. l g
56. q l

Skatspiel 24
Kartenkünste 144-145
Schachspiel 160-161
Zauberkunststücke 162-163
Kurzweil an Winterabenden . . . 164-165
Damespiel 309-310
Kartenlegen 363
Saltaspiel 382
Kegelspiel 422
Doppelbinokel, Binokel, Briscon, Sechsundsechzig 445
Billardspiel 451-452
Schafkopfspiel, Doppelkopf . . . 453
Whist 606
Pikettspiel 607
Der tadellose Skatspieler 630-631
Domino 666
Gesellschaftsspiele 717-718
Geduldspiele (Patiencen) 775-776
Patiencen 775-776
Würfelspiel 777
Schachaufgaben 881-884